TABU

SPIELANLEITUNG

Wie können Sie Ihrem Team helfen, das Wort SAHARA zu finden?

Sie können sagen:

- Es gibt dort gnadenlos viel Sonnenschein.
- Es gibt dort kein Wasser.
- Liegt auf dem Kontinent, der hinter Gibraltar beginnt.
- Drinnen gibt es Oasen.

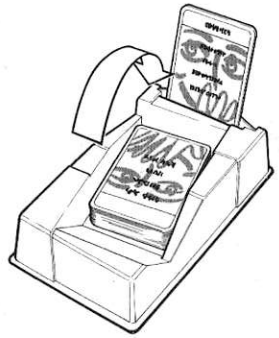
ZIEL DES SPIELS

Als erstes Team mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreichen; dazu müssen die meisten Wörter richtig herausgefunden werden.

VORBEREITUNG DES SPIELS

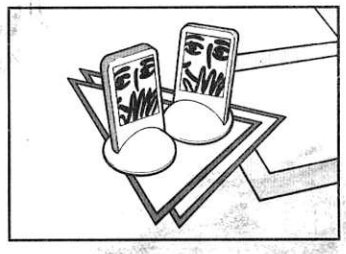
1. Füllen Sie den Kartenhalter mit Karten auf. Achten Sie darauf, daß immer die gleiche Kartenfarbe nach vorne zeigt.

ABBILDUNG 1



2. Stellen Sie die zwei Spielfiguren auf das Startfeld des Spielplans. Die Sanduhr stellen Sie so auf, daß alle Spieler sie sehen können.

ABBILDUNG 2



3. Die Spieler werden in zwei Teams ("blau" und "pink") aufgeteilt. Es spielt keine Rolle, wenn ein Team einen Spieler mehr hat.

SITZPLÄTZE WÄHLEN

TABU wird am besten an einem Tisch gespielt, an dem sich die konkurrierenden Teams gegenübersitzen können. Legen Sie fest, welches Team beginnt.

Das Team, das zuerst spielt, schickt einen seiner Spieler auf die andere Tischseite hinüber zum zweiten Team; er versucht nun, in seiner Runde Punkte für sein Team zu sammeln.

ABBILDUNG 3

In diesem Beispiel spielen die Jungs gegen die Mädchen. Die Mädchen haben ein Mitglied ihres Teams hinüber zu den Jungs geschickt. Das Mädchen ist an der Reihe.

WER AN DER REIHE IST

Wenn Sie an der Reihe sind, setzen Sie sich auf die andere Seite zum gegnerischen Team. Stellen Sie den Kartenhalter direkt vor sich hin.

Der Spieler, der links von Ihnen sitzt, nimmt die Sanduhr; der Spieler, der rechts von Ihnen sitzt, nimmt den "Quietschball" und macht sich bereit, immer dann zu "quietschen", wenn Sie einen Fehler machen!

Wenn Sie bereit sind, ziehen Sie eine Karte aus dem Fach des Kartenhalters und stecken Sie in die Öffnung (wie in Abb. 1 gezeigt). Gleichzeitig dreht Ihr linker Nachbar die Sanduhr um. Nur Sie und die Spieler des gegnerischen Teams dürfen den Text auf der Kartenseite (die zu Ihnen zeigt) lesen.

Fangen Sie jetzt sofort an, Ihrem Team Hinweise zuzurufen! Diese Hinweise sollen Ihr Team in die Lage versetzen, das gesuchte Wort oben auf der Karte zu finden (d.h. laut auszurufen). Die fünf Wörter darunter sind tabu - diese Wörter dürfen Sie nicht bei Ihren Hinweisen verwenden.

Sie müssen Ihrem Team so gute Hinweise geben, daß es das gesuchte Wort schnell finden kann - aber ohne auch nur eines der Tabu-Wörter zu benutzen. Und Sie dürfen auch keine der "Regeln für Hinweise" (siehe Extrakasten) brechen. Ihre Hinweise dürfen aus ganzen Sätzen oder auch aus einzelnen Wörtern bestehen.

Wenn Sie Ihre Hinweise geben, antworten die Mitglieder Ihres Teams mit möglichst vielen Lösungswörtern (von denen sie glauben, daß sie richtig sein könnten). Es gibt keinerlei Strafen für falsche Lösungswörter.

Jedesmal, wenn ein Mitglied Ihres Teams das richtige Lösungswort gerufen hat, gewinnt Ihr Team einen Punkt. Die erratene Karte bleibt in der Öffnung; ziehen sie schnell eine neue Karte, stecken Sie sie ein - und beginnen Sie so schnell wie möglich, wieder Ihre Hinweise zu rufen. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis das gegnerische Team meldet, daß die Sanduhr abgelaufen ist.

Befindet sich zu diesem Zeitpunkt eine noch nicht erratene Karte in der Öffnung, wird diese Karte aus dem Spiel genommen. Sie bringt Ihrem Team keinen Punkt ein.

Die Anzahl der richtig erratenen Karten in der Öffnung ist gleichzeitig die Anzahl der Punkte, die Ihr Team gewonnen hat. Ziehen Sie die Spielfigur Ihres Teams (blau oder pink) um die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts.

QUIETSCHEN - WANN UND WARUM

Während Sie an der Reihe sind, passen die Spieler des gegnerischen Teams, die ja neben Ihnen sitzen, gut auf, ob Sie einen Fehler machen: sie sehen die Karte und hören, was Sie rufen.

Sobald Sie eines der Tabu-Wörter benutzen oder eine der "Regeln für Hinweise" brechen - und es wird bemerkt, wird der Quietschball betätigt. Durch dieses Signal wird angezeigt, daß die Karte verloren ist. Die Spieler des gegnerischen Teams müssen erklären, warum sie gequietscht haben.

Die verlorene Karte wird aus der Öffnung genommen und auf einen getrennten Stapel gelegt. Sie ziehen sofort eine neue Karte und machen weiter mit Ihren Hinweisen.

Am Ende Ihrer Runde werden alle verlorenen Karten gezählt und das gegnerische Team darf seine Spielfigur um entsprechend viele Felder vorrücken.

(Befindet sich eine nicht erratene Karte in der Öffnung, wird diese Karte aus dem Spiel genommen - sie bringt keine Punkte ein.)

Wenn Ihr Team an der Reihe ist, versuchen Sie ihm zu sagen:

- Es gibt dort alles.
- Meistens ist er sehr groß.
- Oft auf der grünen Wiese.
- Einen Kauf tätigen.

Oh, schade ... Sie haben eine der "Regeln für Hinweise" nicht beachtet...
"Kauf" ist im Tabu-Wort "Einkaufen" enthalten und darf somit nicht benutzt werden.

EINE KARTE AUSLASSEN

Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie (nicht aber Ihr Team) jederzeit entscheiden, ob Sie eine Karte auslassen wollen. Wenn Sie eine gerade gezogene Karte nicht verwenden wollen, so nehmen Sie die Karte aus der Öffnung (und aus dem Spiel). Ziehen Sie schnell eine neue Karte und setzen Sie das Spiel fort.

Vergessen sie nicht, daß Sie auf Zeit spielen: Manchmal kann es besser sein, eine Karte auszulassen als zuviel Zeit mit ihr zu verschwenden!

ENDE EINER RUNDE

Ihre Runde ist beendet, wenn die Sanduhr abgelaufen ist. Nach der Punktwertung werden alle erratenen Karten zurück in den Schachteleinsatz gestellt - ganz nach hinten.

Sanduhr, Kartenhalter und Quietschball wechseln zur anderen Seite des Tisches, auch Sie kehren zu Ihrem Team zurück. Jetzt werden die Rollen getauscht. Ein Spieler des anderen Teams übernimmt die Rolle des Hinweisgebers und wechselt zu Ihrer Tischseite. Und schon beginnt eine neue Runde.

HINWEISE: Hat ein Team einen Spieler weniger als das andere, so ist ein Spieler des kleineren Teams zweimal als Hinweisgeber an der Reihe.

DAS SPIEL GEWINNEN

Das Team gewinnt, dessen Spielfigur zuerst das Zielfeld erreicht!

Haben sie eine Kartenseite komplett durchgespielt? Drehen Sie Karten um und verwenden Sie die andere Seite!

REGELN FÜR HINWEISE

- **Sie dürfen keinen Teil IRGENDEINES der auf der Karte abgedruckten Wörter als Hinweis verwenden.**
  Beispiel: Heißt das Lösungswort LUFTKISSENBOOT, so dürfen Sie das Wort "Kissen" nicht als Hinweis verwenden, auch nicht "Luft" oder "Boot".
- **Sie dürfen keine Form IRGENDEINES der auf der Karte abgedruckt Wörter als Hinweis verwenden.**
  Beispiel: Heißt ein TABU-Wort FLIEGEN, so dürfen Sie "Flug", "geflogen" oder "flog" nicht als Hinweis verwenden.
- **Sie dürfen keinerlei Zeichen geben.**
  Beispiel: Sie dürfen nicht die Hand zu einer Pistole formen, um einen Hinweis für "schiessen" zu geben; oder auf die eigene Nase zeigen als Hinweis auf "Geruch".
- **Sie dürfen weder Geräusche machen noch Töne von sich geben, zum Beispiel für Explosionen oder Motorgeräusche. Erlaubt ist es dagegen, ein passendes Lied anzustimmen.**
- **Sie dürfen niemals sagen, daß das Lösungswort "klingt wie ..." oder "es reimt sich auf ..." ein anderes Wort.**
- **Für keines der Wörter auf der Karte dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen genannt werden.**
  Beispiel: Wenn es um GROSSBRITANNIEN geht, ist "GB" nicht erlaubt. "EU" darf nicht für EUROPA verwendet werden und "DM" nicht, wenn es um MARK geht.

ERKLÄRUNG DER SPIELPLAN-FELDER

Landet die Spielfigur Ihres Teams auf diesem Feld, so hat Ihr Team in der nächsten Runde doppelt so viel Zeit (Sanduhr darf zweimal durchlaufen).

Landet die Spielfigur Ihres Teams auf diesem Feld, muß Ihr Team jetzt einen Spieler bestimmen, der in der nächsten Runde allein das gesuchte Lösungswort herausfinden muß.

Landet die Spielfigur Ihres Teams auf diesem Feld, muß Ihr Team zu Beginn seiner nächsten Runde einen Spieler bestimmen, der dann allein das gesuchte Lösungswort herausfinden muß - dafür hat er die doppelte Zeit zur Verfügung.

Landet die Spielfigur Ihres Teams auf einem der letzten sieben lila-farbenen Felder, muß Ihr Team in seiner nächsten Runde mindestens drei Wörter herausfinden, um die eigene Spielfigur bewegen zu dürfen. Findet Ihr Team weniger als drei Wörter heraus, so darf Ihre Spielfigur nicht vorrücken.

SUPER-TABUS

Auf Wunsch können Sie das Spiel schwieriger machen. So können Sie zum Beispiel die folgenden Regeln zusätzlich verwenden:

- Das gegnerische Team erhält einen Punkt für jede Karte, die Ihr Team "ausläßt".
- Stellen Sie zusätzliche "Regeln für Hinweise" auf, wie zum Beispiel: Namen von Marken dürfen nicht verwendet werden.

Beispiel: Sie dürfen nicht sagen "Ferrari", wenn das Lösungswort "Auto" lautet.

Achten Sie aber darauf, daß alle Spieler über verbotene und erlaubte Wörter informiert sind.

MB SPIELE

© 1997 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14552D0697